MENSILE - ANNO III - N. 23

SPECIAL PROGRAM

20 GIOCHI

CBM 64
SPECTRUM 48 K



FAST LOADING "BITURBO"

FERRAGLIA E SOFT

Siamo alle solite: molti di voi vorrebbero soltanto giocare, sparare e sparare. Ve lo ripetiamo, per costoro c'è già una rivista apposta, è War Games che dà sfogo alle vostre qualità belliche. Per gli altri invece è il momento di crescere e di considerare che i vostri computer sono in grado di fare altro al di là del gioco. Lo ha dimostrato anche Arcadia '86. Ma soprattutto lo ha fatto vedere la Commodore che oltre al 64 e al 128 ha prodotto la linea di "compatibili Ibm" tra cui l'At che dà dei punti a molti professional. Se proprio volete sparare anche con noi allora beccatevi il servizio su Super Huey e su Commando. Non c'è sangue sulle pagine della rivista ma certo sono molti i consigli per portare a casa la pelle, una volta finita la missione!

MANDATECI I VOSTRI PROGRAMMI !!!

POTRETE VINCERE

da Lire 300.000 a 1 milione per gioco pubblicato
Lire 150.000 per il listato

Telefonate al 02/8361077
cassette e listati non pubblicati non verranno restituiti

Dir. Resp. Elvio Fantini
Edizione Società SIPE srl. - Via Ausonio, 26 - 20123 Milano
Registr. presso il Trib. di Milano N. 278 del 2-6-84 - Sped. in abb. post. gr. III/70
Distribuzione MEPE - Via G. Carcano 32; Milano - Stampa Grafika '78 - Pioltello

SULLA CASSETTA

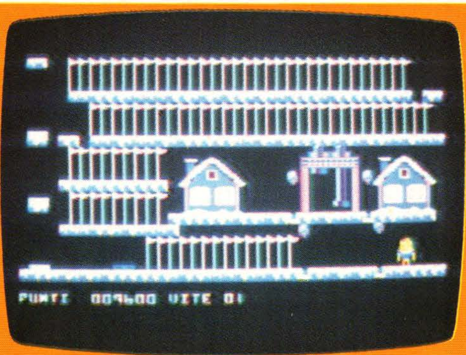


CBM 64 LATO A



SPECTRUM LATO B

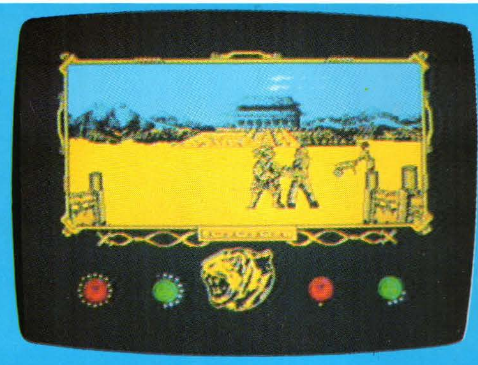
BULLET



CBM 64

Lo scoppio di un reattore dove veniva prodotta la capritionide ha innescato una reazione chimica che ha determinato delle variazioni nella stratosfera facendo precipitare la Terra nel Caos meteorologico. L'unico modo per risolvere la situazione è riuscire a mettere in moto la neo-macchina del tempo scoperta da uno sconosciuto scienziato per riportare tutto a prima della sciagura. Tu ti sei offerto come volontario per azionare tutti gli interruttori contrassegnati da una bandierina che servono per azionare questa straordinaria scoperta. Stai però molto attento perché dovrai superare delle insidie prima di riuscire a terminare la tua missione.

SAMURAI SWORD



SPECTRUM

Nell'ovattato silenzio del dojo dove si allenano i samurai improvvisamente si sente un rumore sinistro. È lo schiocchio delle ossa di un campione di karate che è stato colpito da un avversario ancora più temibile. È un nijnja, la terribile setta di combattenti cinesi che sa sfruttare ogni angolo del proprio corpo per farne un'arma mortale. Per diventare un nijnja dovete battere tre avversari scelti dal maestro. Vi saranno dati diversi livelli di forza morale e di resistenza che saranno influenzati dalla durata degli incontri e dal loro risultato. Il combattimento con la sfida sarà la vostra religione.

TASTI

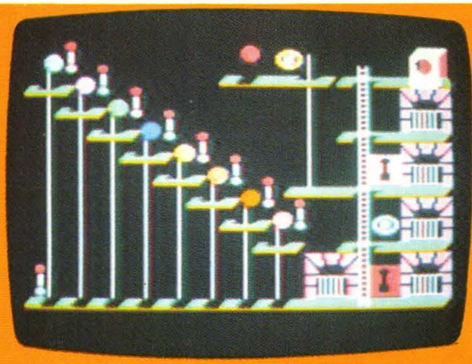
BULLET – JOYSTICK PORTA 1

F7	per giocare
F1	pausa

SAMURAI SWORD – JOYSTICK KEMPSTON

BREAK	torni al menu
5	scelta tastiera
6	scelta joystick
1	reset programma
4	gioco
W/X	alto - basso
D/A	avanti - dietro
C/E/Z/Q	mosse spada

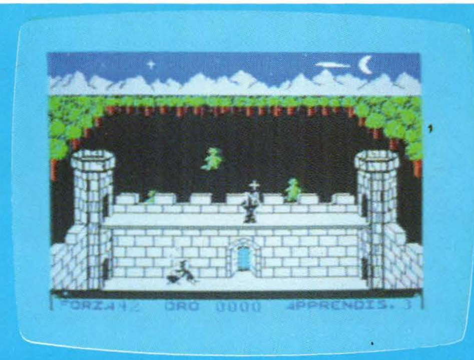
PLUCK



CBM 64

La primavera si sta avvicinando a passi da gigante e tra poco l'estate sarà alle porte e chissà quanti di voi trascorreranno le giornate di libertà vagando per prati e boschi alla ricerca di aria pura e di un po' di movimento. Ma ecco che al nostro amico Piero è accaduta una cosa veramente singolare. Dopo essersi avventurato nell'antro di una antica casa colonica, le porte gli si sono richiuse alle spalle, lasciando il nostro amico in un mare di guai. Aiuta il nostro amico nella sua ricerca della via di uscita, stando molto attento ai mille trabocchetti nascosti ovunque e alle scariche elettriche dei robot-guardiani o delle macchine fulminatrici. Ricorda che potrà però usare il teletrasportatore per giungere nelle zone di colore a suo avviso più congeniali.

MAGIC



SPECTRUM

Il mago del castello ha tre aiutanti che continuano a preparare una magica pozione. Serve al mago per tenere lontani dalle mura del castello i suoi nemici. Sono terribili dinosauri dall'appetito voracissimo che non si fermano nemmeno dinanzi alla durezza delle mura. Scopo del gioco è riuscire a neutralizzare i dinosauri ed evitare che riescano a penetrare nel castello dopo aver mangiato mura e porta eliminando anche i tre aiutanti del mago che sono gli unici a saper fare la pozione magica che dà forza al mago.

TASTI

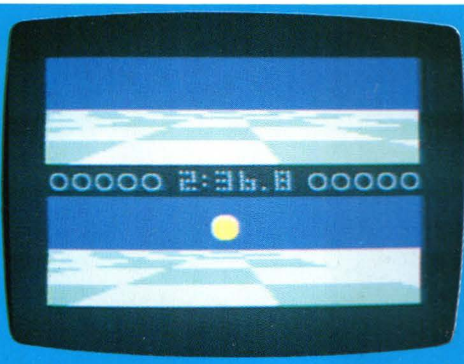
JOYSTICK PORTA 1 e 2	
fuoco JOY 1	1 giocatore
fuoco JOY 2	2 giocatori

JOYSTICK KEMPSTON - PROTEK - INTERFACE II	
O/P	sinistra/destra
Q/A	alto/basso
Z/BREAK	fuoco
CAPS	fine gioco

BANZAI

SPHEROID





CBM 64

SPECTRUM

Vista la delinquenza in continuo aumento hai deciso di iscriverti ad una scuola di arti marziali, dove imparare tutte le tecniche che ti potranno essere utili per la difesa delle tue cose o meglio della tua persona. Esercitandoti contro il computer o un tuo amico dovrai mettere a frutto tutta la tua abilità, prontezza di riflessi e astuzia per riuscire ad affrontare e annientare il tuo avversario. Insisti nell'allenamento, perché i buoni risultati si ottengono solo con la pazienza e la perseveranza e vedrai che questo gioco ti appassionerà molto.

Il calcio del futuro sullo Spectrum. Basta con Platini e Maradona. I futuri assi del pallone si chiameranno Globus 34 e Electrix 176. Scherzi a parte in questo gioco vi facciamo vedere quale potrà essere lo sport più amato dai nostri tristrisbisnipoti. Una lunga gara tra due astronavi per spingere in porta una sfera che assomiglia tanto a un pallone ma non lo è. La sfera è sospesa nell'aria ma anche il campo è lì, nell'iperspazio. Non resta che darci dentro e gridare anche noi "Gooool!".

TASTI

JOYSTICK PORTA 1 e 2

fuoco	inizio gioco
1	un giocatore
2	due giocatori

JOYSTICK KEMPSTON

THE BIG WALL



CBM 64

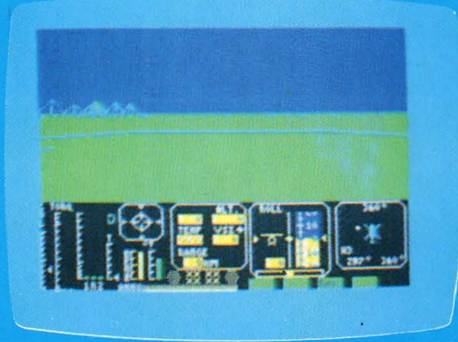
Tra gli abitanti di Gorgos è in atto una gara per essere eletti grandi capi del paese e la prova finale consiste nel liberare un proprio suddito, immaginariamente intrappolato dal perfido nemico in una cella dietro le grandi mura del castello. Tu potrai impersonare uno di questi grandi guerrieri e guidarlo nella raccolta delle varie chiavi che ti permetteranno di raggiungere la dimora finale e di liberare il finto prigioniero. Ricorda però che per renderti difficile il compito troverai qua e là delle guardie che sorvegliano le chiavi. Non dimenticare inoltre che se riuscirai ad acchiappare il cagnolino dell'anziano sovrano avrai un premio.

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

F1	inizio gioco e ricomincia
SPAZIO	pausa

CHOP FLIGHT



SPECTRUM

L'elicottero è da sempre un oggetto che attira la nostra attenzione. Vederlo volteggiare nel cielo ci fa esclamare spesso: "Oh, come vorrei saperlo comandare". Con questo gioco saremo in grado di saperlo fare anche se il nostro velivolo non si limita a viaggiare nel cielo ma può compiere (anzi è chiamato a compiere) diverse azioni da guerra. Stavolta vi diamo delle istruzioni sommarie (per mancanza di spazio) su come condurlo. Nel prossimo numero di Special Program invece vi daremo le spiegazioni complete. Vi diciamo solo che il vostro pannello di strumentazione vi offre da sinistra a destra: altimetro, richiesta potenza, giri motore, carburazione, radar tattico, livello serbatoio, temperatura motori, velocità, altezza, tempo all'obiettivo, velocità di risalità, distanza dall'obiettivo, posizione dell'elicottero (i due quadri a destra) e situazione armamenti (le spie a destra).

JOYSTICK KEMPSTON

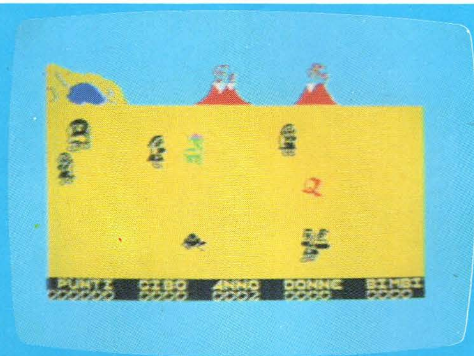
M	mappa
P	selezione armi
W	aumento giri motore
H	pausa
J	continua
5	←
6	↑
7	↓
8	→
0	fuoco
Q	aumenta collective
A	diminuisce collective
S	diminuisce motori
BREAK	MENU
N	variazione obiettivo

OMAR	PALEONTOLITIC



CBM 64

Nella foresta degli Ewakka i simpatici orsetti stanno correndo un grave pericolo. Il perfido Blacker ha escogitato un'ingegnosa trappola risonante in cui i piccoli amici vengono inesorabilmente attratti e qui catturati da malvagi predatori. Solo Omar di Quental, l'amico degli orsetti, avrà la possibilità di salvarli e di fermare la macchina mostruosa. Dovrà però evitare i gendarmi e le mortali trappole di Blacker a costo di passare le porte della Sfinge da cui potrà uscire vivo solo rispondendo esattamente alle insidiose domande. Riuscirai a snidare il malvagio barone dal suo covo e a segnare la sua fine?



SPECTRUM

Tra gli antichi uomini delle caverne il loro status sociale veniva misurato dal numero delle mogli che avevano. Ecco perché il nostro amico della preistoria esce tutte le mattine a caccia di donne da addormentare con la sua clava e cerce di partarle a casa. Per mantenere la sua tribù di mogli e figli deve anche procurarsi cibo e ciò non è facile con il passare delle stagioni. Ha cinque anni di tempo per prendere la prima moglie mentre deve provvedere per sette anni al sostentamento dei figli prima che si rendano indipendenti e abbandonino la famiglia.

TASTI

OMAR (CBM 64)

JOYSTICK PORTA 1

FUOCO	inizio gioco

PALEONTOLITIC (SPECTRUM)

1 PROTEK - 2 KEMPSTON - 3 TASTIERA - 4 SINCLAIR
CAPS + S inizio gioco - S CONFERMA SCELTE

CAPS	sinistra
Z	destra
A	alto
C	basso

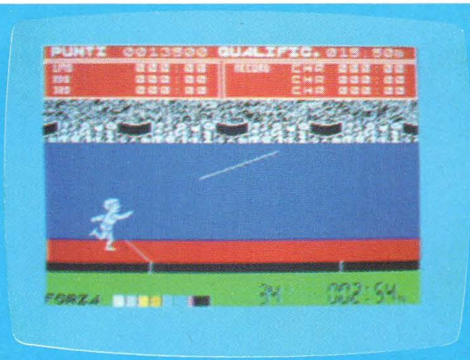
ABADOO



CBM 64

Il perfido mago di Worcester ha intrappolato con un sortilegio il suo avventizio nel suo antico maniero per punirlo, perché stava per diventare migliore di lui. Tuttavia il piccolo stregone potrà finalmente raggiungere la libertà se riuscirà a superare le infinite prove studiate appositamente dal vecchio mago. Wursaal dovrà infatti, evitando i trabocchetti, i pericoli e le insidie, riuscire a raccogliere per ogni manche quanti più tesori gli sarà possibile senza cadere in profondi strapiombi o su accuminate sporgenze rimanendo così ucciso. Sii tenace e sicuro perché senz'altro col tempo il tuo amico riuscirà a dimostrare le sue capacità.

GAMES ONE



SPECTRUM

Le Olimpiadi sono tra noi. Nel senso che ancora una volta lo Spectrum diventa la macchina ideale per giocare alle Olimpiadi e cercare di portare a casa una medaglietta, meglio se d'oro. In questo gioco dovete provare a battere i vostri avversari in una serie di prove che metterà a repentaglio l'integrità del vostro polso che quasi sempre dovrà viaggiare a velocità supersonica da una parte all'altra del joystick per dare velocità al concorrente. Iniziate con i 100 metri, proseguite col salto in lungo, col peso, il salto in alto e finite con una "tirata" sui 400 metri. Attenti a tenere i 45 gradi d'uscita nel salto in lungo e a lavorare di "fuoco" nel salto in alto!

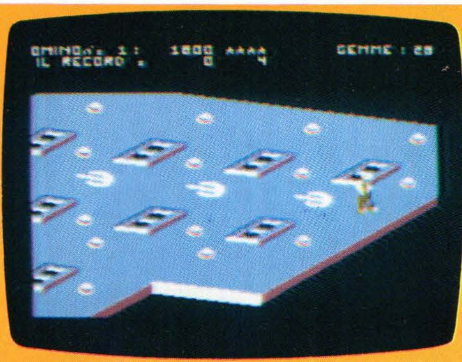
TASTI

JOYSTICK PORTA 2

fuoco inizio gioco

JOYSTICK AGF - PROTEK - KEMPSTON - SINCLAIR II

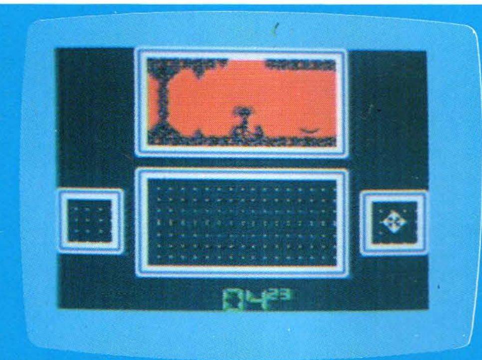
ALCHIMIA



CBM 64

"Benvenuto nel mio regno" dice il magò dopo averti trasportato nel mondo magico. "Raccogli tutti i pezzi del mio amuleto e avrai ricchezze a volontà". Dopodiché potrai muoverti nei vari settori del regno, nei passaggi esistenti, senza entrare nelle caverne e osservando le mappe chiarificatrici, che potrai vedere a tuo piacimento pronunciando le parole magiche. Dovrai evitare accuratamente le frecce, usando l'appropriata parola magica che annulla il loro potere e soprattutto fare attenzione alle strane creature nomadi che pullulano in cerca di cibo e con un loro contatto ti possono uccidere. Supera i vari blocchi per imparare quante più parole magiche ti sarà possibile e ricorda che se riuscirai a localizzare la pergamena proibita il potere del mago sarà tuo. Raccogli le gemme preziose perché ogni 20.000 denari avrai una vita omaggio.

DOWN TOWN



SPECTRUM

Il mestiere del fotografo appartiene a quel gruppo di professionisti che richiede pazienza, velocità e un poco di fortuna. Stavolta l'editore del nostro amico fotografo lo ha mandato in missione a fotografare un personaggio importante. La foto riesce ma è la macchiana del fotografo ad essere un poco strana. Le immagini della pellicola infatti appaiono solo a pezzi e spetta al fotografo sviluppare la pellicola con attenzione mettendo tutti i pezzi insieme come in un collage. Nella parte bassa del display appaiono i pezzi della fotografia. Nel riquadro a destra le icone mostrano movimenti, presa macchina, combattimento, musica sì/no, zoom, presa o rilascio degli oggetti.

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

F1	reset
F5	1/2 giocatori
F7	inizio gioco

JOYSTICK KEMPSTON

O/P	sinistra/destra
M	fuoco
A	tira indietro
Q+A	spinge e tira

JUMP-IN



CBM 64

Lo scopo di questa missione è semplicissimo e consiste nel raccogliere un certo numero di pietre preziose entro un tempo limite. Ma sulla tua strada dovrai scansarti da massi cadenti, evitare astutamente bocche demoniache, trasformare occhi mortali, intrappolare i monoliti moltiplicanti e scoprire i segreti dei muri incantati. La cosa dettà così sembra semplice, ma iniziate il vostro compito e scoprirete che non è così. Ricordate che l'unico modo per sbarazzarsi delle bocche è quello di farle colpire da massi cadenti, mentre gli occhi esplodono se vengono a contatto con le gemme preziose. Molto utili sono invece i muri incantati, che pur sembrando del tutto simili a quelli normali, se toccati cominciano a vibrare trasformando in pietre preziose tutti i massi che li colpiranno. Non scordare che per ogni miniera avrai un tempo limitato scaduto il quale morirai.

RUNAWAY ROBOTIERS II



SPECTRUM

La storia ricorda ancora adesso il tentativo di dominazione degli alieni combattuti dalla tribù dei Runaway, indomiti e coraggiosi. Il vostro scopo è combattere il cuore stesso dell'impero alieno prima che le loro armate si raccolgano. Dovete navigare con la vostra astronave viaggiando nell'autostrada aliena e facendola riapprovigionare di energia nelle sette stazioni che troverete per strada. Attenzione a non perdere di vista l'autostrada che appare e sparisce in pochi attimi ma soprattutto occhio agli alieni kamikaze.

TASTI

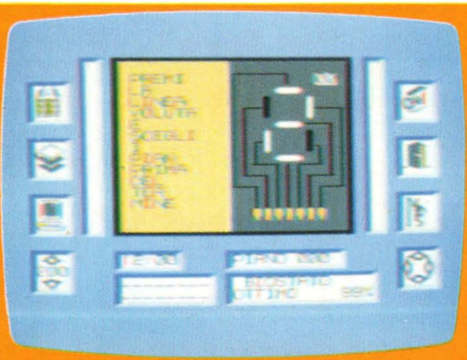
JOYSTICK PORTA 1/2

F1	menù
F3	n° giocatori e joystick
SPAZIO	pausa
RESTORE	ricomincia
FUOCO	inizio gioco

JOYSTICK KEMPSTON

Q	accelera
A	rallenta
K	sinistra
L	destra
Z/M	fuoco
P	pausa
ENTER	continua

TOP SECRET



CBM 64

Il modulo della personalità che genera il presentatore Max Worter è stato finalmente riportato dal Network 29 agli studi televisivi e un'altra stazione di emittenza ha già firmato un contratto per utilizzare questo presentatore. Nel frattempo il modulo deve essere custodito al sicuro ed è stato nascosto nel laboratorio del computer (piano 210) e viene difeso da robot installati nei piani dal 200 al 209. Tu sei stato incaricato di rubare questo programma per conto di un'emittenza avversaria. Ma ricorda che tutte le serrature delle porte di ciascun piano hanno una chiusura centralizzata che potrà essere superata solo se riuscirai a comporre al contrario la sequenza lampeggiante che ti darà il computer. Per farti aiutare nella tua missione potrai interpellare il computer ma dovrai usare uno dei seguenti codici: Secu/000/5 - Oper/156/7 - Pres/211/1. Quando sarai riuscito a superare lo sbarramento di difesa dovrai possedere però, per accedere al laboratorio, il codice P, che troverai solo nella sala della Presidenza. Buona fortuna perché il tuo compito non sarà semplice.

JOYSTICK PORTA 1

fuoco	inizio gioco

SLAM



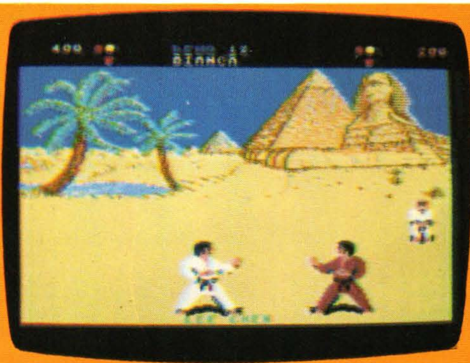
SPECTRUM

Il comandante dell'Explorer ha ricevuto da un pianeta distante chiari segnali di una presenza umana. Il computer di bordo lo guida sino al pianeta ma lì gli indica anche la presenza di alieni ostili. Potrebbe anche lasciar perdere e sacrificare gli uomini ma il comando gli ordina di recuperare delle cellule di biomemoria reperibili solo sul pianeta in questione e di far ritorno alla base per farle esaminare. Il display dell'astronave mostra le possibili direzioni, il temoo che passa, la carica delle batterie. Nelle figure si vede il segnale di aiuto, di pausa, di sollevamento, rilascio, uso e fuoco.

TASTI

JOYSTICK KEMPSTON

LEE CHEN

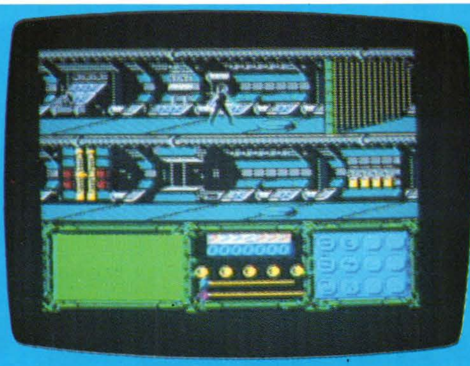


CBM 64

Tu sei Lee Chen, maestro di karatè, e hai avuto l'onore di combattere in 8 diversi continenti per il torneo Internazionale di Karatè. Accumulerai punti, giocando contro un tuo amico o il tuo computer, sulla base delle diverse tecniche usate per colpire l'avversario. La durata di ogni round è di 30 secondi durante i quali dovrai cercare di guadagnare due punti. I punti, 1/2 o 1 per volta vengono assegnati dal giudice di gara secondo l'efficacia del tuo colpo e i punti fatti vengono rappresentati da un cerchio vicino al tuo punteggio. Se riuscirai a vincere due round potrai passare al continente successivo ed affrontare un nuovo avversario. Prima di cambiare avversario potrai però ottenere dei punti extra in 2 prove che consistono o nello scansare delle differenti armi o nel rompere con la testa una fila di mattoni. Il più bravo potrà segnare le proprie iniziali nella graduatoria mondiale.

JOYSTICK PORTA 1	
F1	1 giocatore
F3	2 giocatori

ALIENS



SPECTRUM

Una lunga storia di alieni vi attende se decidete di giocare a questo "video". Incominciate ad andare con la memoria a una serie televisiva molto seguita che raccontava di alcuni alieni visitatori della nostra Terra. Avrete con un po' di memoria tutta la storia di questa terrificante avventura che vede il nostro eroe alle prese con gli alieni. Deve trovare il codice segreto che gli farà sollevare le porte dell'astronave nemica e che gli consentirà così di intrufolarsi in territorio alieno per ditruggere il loro computer centrale. Diversi tipi di robot radiocomandati lo ostacoleranno cercando di farlo fuori.

TASTI

JOYSTICK KEMPSTON - INTERFACE II	
CAPS/X	sinistra/destra
P	alto
L	basso
B/SPACE	fuoco

SPECIAL PROGRAM

32 PAGINE A COLORI

I MAGNIFICI SETTE

PER IL CBM 64
N. 14 - in edicola il 2 giugno

PLAYGAMES

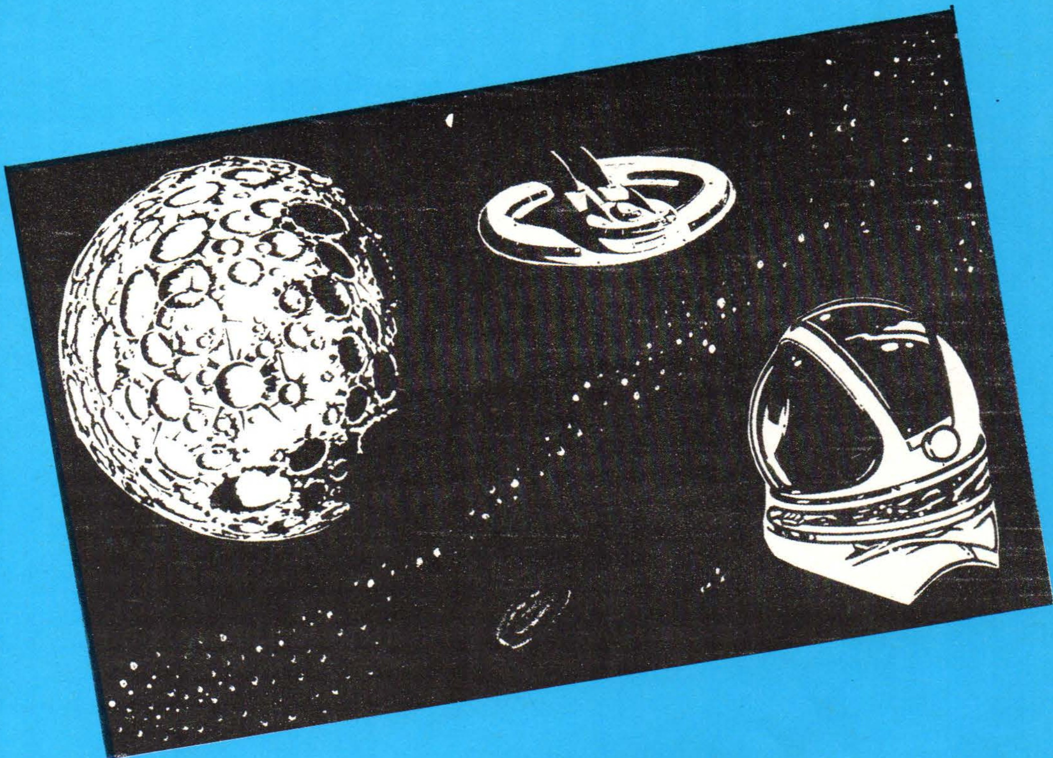
INTERNATIONAL

TOP

PER IL CBM 64
N. 11 - in edicola il 12 giugno

ARCADIA 86

La Associated Leisure Preview (meglio nota come Arcadia) è una fiera annuale specializzata in cui i videogiochi che stanno per invadere i bar e le sale-giochi vengono presentati in anteprima dalle più affermate case del settore. Quest'anno, i giochi che hanno più attirato l'interesse del pubblico sono stati **Choplifter**, **Buggy Boy**, **Gauntlet** e **Indiana Jones and the Temple of Doom**. Particolare interesse ha destato l'unico gioco su disco laser presente alla fiera: **Captain Zap** della Universal — un gioco che è praticamente il seguito del **Don Quizote** presentato l'anno scorso.
Captain Zap è un aitante giovanotto che ha rinunciato al fido destriero per servirsi di una grossa moto — forse perché così la sua immagine ci guadagna, e anche perché le moto sono di solito più veloci dei muli. Ad ogni modo, egli deve salvare la propria bella, che è stata rapita da un mago malvagio, e per far ciò deve affrontare delle prove rischiose se non addirittura disperate. Poveraccio: cercate di non mandarlo a spiaccicarsi contro i muri. Basta seguire le frecce che indicano lampeggiando l'esatta direzione da seguire: in questo caso, Captain Zap riuscirà a doppiare gli angoli a tutta birra, ad evitare gli ostacoli più pericolosi e così via. In questo gioco occorrono riflessi fulminei, e come se ciò non bastasse non è detto che le frecce lampeggino sempre — e quindi c'è bisogno di un bel po' di pratica. È comunque molto divertente, e le animazioni tipo cartone animato sono ottime.
Choplifter, della Sega, è riuscito a bissare anche in Inghilterra l'enorme successo già ottenuto in Giappone. Si tratta in questo caso di mettere in salvo su un elicottero trentadue ostaggi, nonché di compiere miracoli di pilotaggio per superare le situazioni più pericolose.
Buggy Boy, della Tatsumi, è una poderosa auto somigliante alla TX-I, ma molto più grossa. Il gioco vanta ben tre schermi, che forniscono una più che esauriente panoramica su una pista disseminata di ostacoli quali macigni, palizzate, altre auto da schivare, ponticelli striminziti da attraversare, tunnel da superare e bandierine colorate da abbattere per guadagnarsi punti extra. Bisogna percorrere a tutto gas tutto il tracciato entro un dato tempo — e per evitare i posti di blocco si possono usare come trampolino alcuni degli ostacoli più piccoli per far schizzare in aria il nostro buggy.
Gli appassionati di **Trivial pursuit**, il gioco da tavolo che è stato il grande successo del Natale scorso, possono gioire: tra le case produttrici di giochi da bar si è scatenata la corsa all'ideazione di videogiochi basati sulla cultura generale. Bisogna proprio dire che cani e porci si sono ormai gettati sull'idea di un gioco a quiz che copra gli argomenti più svariati, dallo sport allo spettacolo, dalla storia alla geografia, dal sesso alla musica... e quindi ci sono migliaia di domande che attendono solo la vostra risposta. A detenere i diritti di **Trivial Pursuit** è la Bally/Sente, il cui videogioco è un'ottima simulazione del gioco da tavolo originario: le domande vengono corredate di un dato numero di risposte possibili, e in caso di errore viene indicata la risposta esatta.
Per il resto, alla fiera si trovano giochi per tutti i gusti: alcuni sono facili, altri difficili, e uno o due sono molto divertenti. In gran parte di essi, il meccanismo di gioco prevede che si giochi un dato numero di punti sulla propria risposta... ma non esiste alcun gioco che corregga questa risposta quando è sbagliata. Qualcuno ha detto che se si potessero sempre sapere le risposte esatte, ben presto ci si stancherebbe del gioco e si smetterebbe di giocare. Sarà... però documentatevi sull'Enciclopedia Treccani, e la prossima volta bat-



terete la macchina a mani basse! Oggigiorno, quasi tutti i giochi tendono a mettere alla prova la cultura generale del giocatore: solo il futuro potrà dirci se è solo una moda passaggera o se diventerà una tendenza consolidata.
La Taito presenta tre nuovi giochi: **Typhoon Gal**, **Knuckle Joe** e **Legend of Kage**.
Typhoon Gal è un gioco piuttosto sciocchino che prevede un incontro di judo (o di karate?) tra una ragazza e un avversario maschio. Si tratta davvero di una delusione. All'inizio, Typhoon Gal corre dietro un albero e si spoglia, gettando con noncuranza i propri indumenti sull'innocente verzura. Grazie al cielo, la ragazza non esce da dietro l'albero! Nella scena successiva la vediamo balzare in una capanna per affrontare il proprio avversario. Fatto di calci poco convinti, di colpi al corpo e qualche salto, lo scontro è emozionante come una pera cotta. Come se ciò non bastasse, ogni volta che la ragazza perde crolla al suolo, piange come una fontana e poi si getta sulle ginocchia dello sventurato avversario. Davvero patetico!
Sarà per via del suo spirito giapponese, ma non si può certo dire che la Taito non stia sfruttando fino all'osso l'attuale moda delle arti marziali. **Legend of Kage** è molto meglio di **Typhoon Gal**, e in esso incontriamo un ennesimo eroe che cerca di salvare l'amata. Tra parentesi: per quanto tempo ancora dovremo sopportare uno spunto così frusto? L'eroe è una specie di ninja buono che si oppone a un'orda di ninja cattivi: egli può saltare sopra le chiome degli alberi, scagliare con precisione letale delle stelle avvelenate e servirsi con forza devastante del nunchaku... ma gli basterà tutto ciò per opporsi al re dei ninja, che alita fuoco?
Knuckle Joe sarà anche divertente, ma è un ennesimo gioco sulle arti marziali: si tratta di respingere orde di cattivi usando solo mani e piedi, servendosi di scale e



cornicioni per schizzare da un punto all'altro dello schermo per coglierli di sorpresa. In ogni schermo c'è anche un cattivo armato: bisogna ucciderlo, impadronirsi della pistola e usarla per far fuori gli altri. A parte gli scenari, i due giochi sono praticamente uguali — anche se **Knuckle Joe** appare più facile e i suoi schermi sono più nitidi e meno affollati.

Tank, della SNK, è divertente ed è uno di quei giochi tradizionali in cui bisogna fare a pezzi tutto ciò che ci si trova davanti. Delle frecce direzionali indicano la strada da percorrere in un labirintico campo di battaglia. Tra le insidie da evitare ci sono i fanti e i carri armati nemici. La torretta della mitragliera può girare in qualsiasi direzione, e il fuoco del cannone è molto preciso.

La SNK presenta anche **ASO**, un ottimo gioco spaziale d'azione: è veloce e rumoroso, e richiede un'ottima mira. Si comincia sorvolando una stazione spaziale verde, distruggendo minacciose formazioni di alieni e assorbendo unità energetiche, contrassegnate dalla lettere E. Disponete di otto tipi di armi, tra cui schermi, missili guidati, lanciafiamme e bombe "intelligenti": potete scegliere quelle che preferite, sempre che disponiate dell'energia sufficiente. Una volta oltrepassata la stazione spaziale, dovrete affrontare un tremendo mostro arancione che somiglia ad un enorme polipo mutante: vi ci vorranno parecchi colpi per ucciderlo, e forse dovrete ricorrere alle vostre armi più potenti. Attenzione al vostro livello di energia: se si abbassa troppo, potreste anche morire.

Questi pochi giochi qui descritti non bastano certo a dare la misura di ciò che è stata la fiera, così piena di espositori, commercianti e distributori. In ogni caso, tenete d'occhio il bar sotto casa: tra poco tempo, sarà pieno di novità!

GAMES TOP 20

SPECTRUM TOP 10

1	**FA Cup Football** (Virgin)
2	**Movie** (Imagine)
3	**Sky Fox** (Ariolasoft)
4	**Barry McGuigan World** (Activision) **Championshift Boxing** (Activision)
5	**Incredible Shrinking Fireman** (Mastertronic)
6	**Hypersports** (Imagine)
7	**Winter Games** (Epyx/US Gold)
8	**Spellbound** (Mastertronic)
9	**Vectron** (Firebird)
10	**Commando** (Elite)

COMMODORE 64 TOP 10

1	**Uridium** (Hewson)
2	**Hardball** (US Gold)
3	**Yie Ar Kung Fu** (Imagine)
4	**Kung Fu Master** (US Gold)
5	**Electra Glide** (English)
6	**Eidolon** (Activision)
7	**Kane** (Mastertronic)
8	**Zoids** (Martech)
9	**Bounder** (Gremlin Graphics)
10	**Lord of the Rings** (Melbourne House)

SUPER HUEY

Dimenticatevi il disappunto per tutti gli altri simulatori di volo. In **Super Huey** le scorciatoie sono state eliminate. Elaborati titoli di testa, spalleggiati da un commento musicale in crescendo, vi introducono a quello che segue: quattro missioni simulate in elicottero.
La prima è una missione di addestramento, con il computer di bordo che vi conduce per tutte le mosse necessarie a portare l'Huey in aria, a fare un breve volo per poi atterrare al sicuro alla base. Fate un po' di volte questo addestramento e piloterete istintivamente.
Cominciate con la vista dall'abitacolo di un elicottero della sua base in un deserto di sabbia. Usate il tasto F1 per accendere il computer di bordo, battete POW per potenza, poi premete F3. Il motore torna alla vita tossendo, incomincia a muoversi, aumenta man mano il numero di giri, fino a fermarsi stabilmente a 500 giri. Lasciatelo scaldare, poi spostate a sinistra il joystick per portarlo a 1700 giri.
A questo punto innestate il rotore, e quando questo ha raggiunto il dieci per cento del numero di giri del motore, aumentate la velocità di tutti e due. Ora decollate, tirando indietro il joystick. La base dell'elicotero si allontana verso il basso, mentre l'altimetro vi indica di quanto vi state arrampicando.
Spingete in avanti il joystick e guardate come vi aumenta la velocità, mentre edifici e cactus vi sfrecciano sotto.
È questo uso creativo dei punti di riferimento che vi dà quella sensazione di velocità che manca nelle altre simulazioni di volo. C'è una regolare azione di scorrimento, mentre cambiate direzione e in una virarta stretta l'orizzonte s'inclina in modo convincente.
Di fronte a voi, sul cruscotto in basso, strumenti digitali vi danno la situazione del carburante, della pressione dell'olio, temperatura e numero di giri del motore, velocità, quota, direzione della bussola e passo delle pale del rotore. Gli strumenti sul cruscotto in alto indicano invece la frequenza radio, il radar, la situazione delle armi, le frequenze della base e del gruppo da salvare.
Nella Mapping Mission (Missione cartografica) volate su sezioni del paesaggio desertico e, usando sia la vista che gli strumenti, fate la mappa del terreno. Quando pensate di avercela fatta (e tenete bene a mente che è complessa) mandatela alla Cosmi, e loro vi spediranno la mappa autentica.
Nella Rescue Mission (Missione di salvataggio) volate fuori da una base nell'Artico in cerca di una pattuglia sperduta. Decollate, volate attraverso un profondo passo montano, poi navigate basandovi sul segnale direzionale che vi trasmette con la radio la pattuglia. Siccome il terreno non varia, coperto com'è uniformemente di neve, questo è un volo completamente strumentale. Ricordatevi che non dovete limitarvi a localizzare la pattuglia, ma dovete anche salvarla e tornare alla base lungo una rotta di ritorno.
È nel combattimento che tutti noi possiamo brillare. Non ci vuole un sacco di cervello per andare in alto e sparacchiare da per tutto, ma ci vuole abilità per evitare di essere uccisi. Decollate dalla vostra base nel deserto, salite fino a circa 25.000 piedi e poi mantenete una rotta stabile in direzione 0°. Tenete d'occhio sia il radar che la frequenza radio. La frequenza radio flutterà per qualche secondo prima che il radar cominci a indicarvi un bersaglio.
Per fortuna avete già caricato ed armato i razzi con la tastiera. Però ne avete soltanto sedici e ne potete caricare solo quattro alla volta. È un punto estremamente critico, quando avete finito i quattro razzi e siete sotto il fuoco nemico, cercate di battere sulla tastiera la sequenza che carica e arma i nuovi quattro. (Se la situazione è proprio pesante, battete MAC e usate le vostre mitragliere.)
Mentre il radar si accende e si spegne puntato vero il basso da 6.000 yarde, ve-

drete arrivare gli elicotteri nemici. Se si spostano ad angolo retto con la vostra rotta, esponendo le loro principali dimensioni, avete un'ottima possibilità di mira e di abbatterli con i razzi. Se vi puntano addosso in rotta di collisione, l'unica è di gettare l'elicottero in una virata strettissima e togliersi dai piedi.

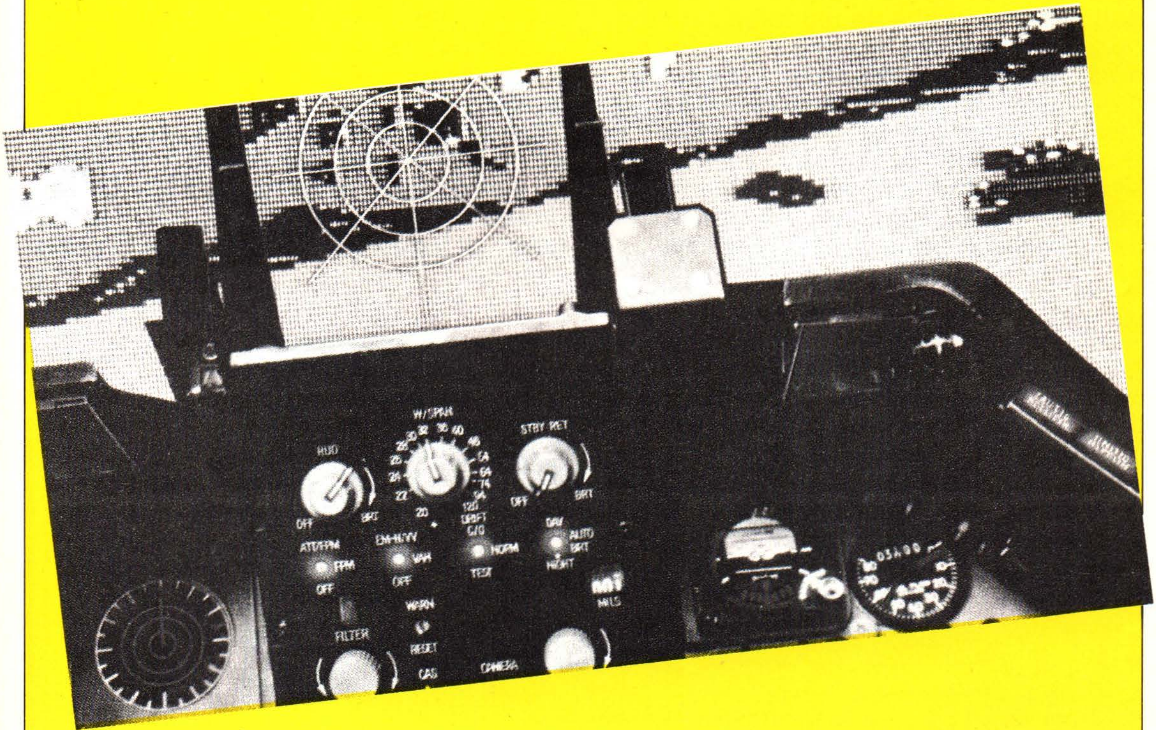
Se proprio dovete, tentate il duello frontale stile West. Io, per esempio, sono stato abbattuto tante di quelle volte che sono diventato allergico alle mitragliatrici. Una mattina ho guardato in alto, ho visto avvicinarsi l'elicottero che controlla il traffico e ho cercato di fare una virata stretta con l'automobile. Per fortuna c'è stato un semaforo che mi ha fermato appena in tempo.

Non c'è punteggio per aver distrutto il nemico. Ricordate che questa è una simulazione, non un gioco. Tutto il pilotaggio è controllato con il joystick. Le istruzioni per la simulazione sono già di per se stesse un piccolo corso di pilotaggio.

La grafica è molto buona, come siamo abituati ad aspettarci dalla Cosmi con una cura extra riservata al pannello dei controlli. Il suono del motore che gira e del rotore che batte l'aria è molto autentico e vi fa immedesimare nel gioco.

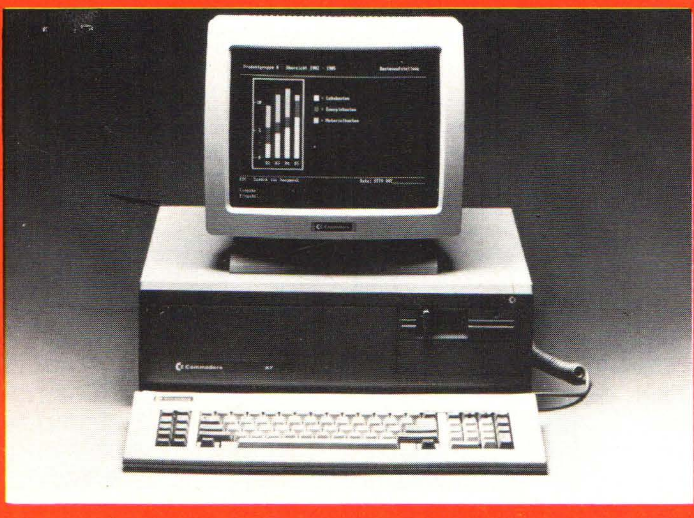
Vi conduce con successo a quel momento inevitabile in cui l'elicottero nemico sta sopra di voi, voi avete finito i razzi, non potete virare e il parabrezza vi si sta riempiendo di fori di pallottola. Ma dopo un fiammeggiante cozzo vi ritroverete ancora una volta nella vostra base del deserto, morendo dalla voglia di tornare su a far fuori quei tizi una volta per tutte.

Cr. bar.



COMMODORE AT = TECNOLOGIA AVANZATA

Con la sigla At, che sta per Advanced Technology, la Commodore presenta al pubblico italiano il personal computer che va ad ampliare la linea Pc Commodore. Dopo il Pc 10 e il Pc 20, oggi rinnovati da nuove periferiche e con maggior capacità di memoria, il Commodore At è il computer di classe e prestazioni superiori. Il concetto di tecnologia avanzata espresso dal suo nome si adatta perfettamente a Commodore At, che rappresenta lo stato dell'arte nel campo del personal computing sotto Ms-Dos. La Cpu ha un clock di 6 Mhz, e la memoria Ram di serie è di 640 K. L'hard disk da 20 Mb che equipaggia il computer ha il nuovo formato da 3,5", prodotto della più recente tecnologia, che riduce il consumo di energia e la produzione di calore. È per questo che il Commodore At ha un assorbimento di soli 190 W. L'avanzata tecnologia Commodore si esprime anche nella scheda grafica AGA che è stata progettata appositamente per questo modello e unisce in sé le principali caratteristiche delle schede grafiche più diffuse sul mercato. L'Aga consente un'ottima risoluzione grafica: 640x200 punti in 16 colori, 132x25 caratteri in 16 colori e 132x25 caratteri in monocromatico, con 720x200 punti in monocromatico, e un modo grafico speciale indirizzato da pacchetti integrati come Lotus 1-2-3 e Symphony. Poiché la grafica del Commodore At è basata sul sistema Gate Array, le dimensioni della scheda sono molto contenute (cm. 23x10), per occupare soltanto uno slot in formato ridotto.
Degli 8 slot perfettamente compatibili di cui è dotato il Commodore At, due sono riservati al controller del disco rigido e alle interfacce parallela/seriale. Rimangono liberi 5 slot per ulteriori espansioni e schede aggiuntive. Orologio e calendario sulla piastra madre sono standard per il Commodore At.
Oltre all'hard disk da 3,5" già menzionato, il Commodore At ha anche un drive a floppy disk da 5,25" in formato 1,2 Mb. Questo drive è completamente compatibile ed è in grado di leggere i dischetti da 360 K. Re-



stano disponibili due slot per un hard disk Commodore opzionale da 40 MB e per uno streamer di backup dell'hard disk.
I miglioramenti tecnici del sistema non hanno ovviamente alcun effetto sulla compatibilità con l'Ibm At. La compatibilità non si limita alla capacità di far girare programmi creati su Pc Ibm At, ma comprende anche tutte le connessioni hardware. Questo significa che il Commodore At può essere integrato in sistemi creati con periferiche Ibm At e altri accessori.
Il sistema Commodore At comprende unità centrale, monitor monocromatico e tastiera identica al Pc Ibm At.

Scheda tecnica

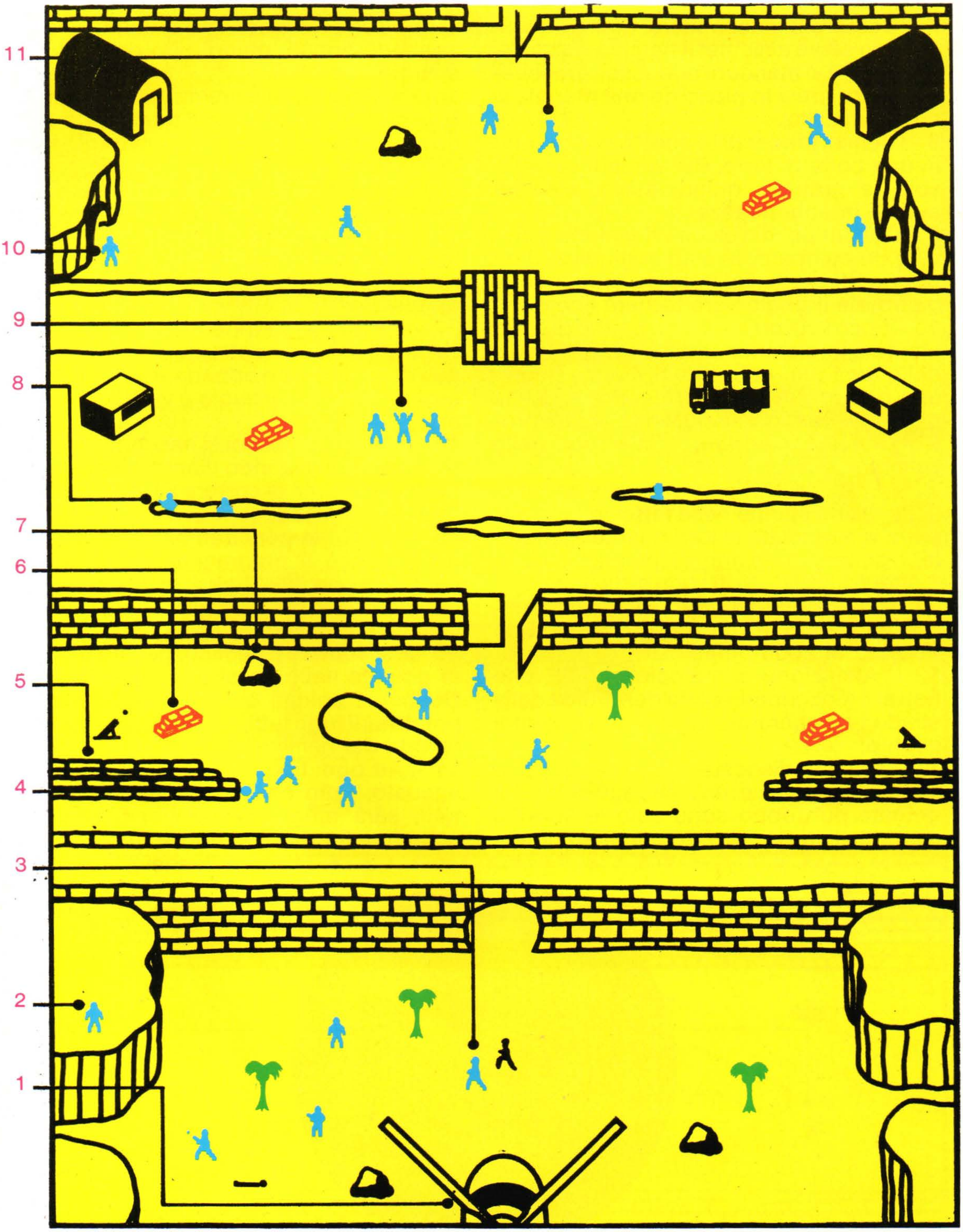
CPU	80286, clock 6Mhz
Coprocessore	80287 aritmetico (opzionale)
RAM	640K standard
Memoria di massa	4 porte per: • drive a floppy disk 5,25" da 1,2 MB, standard • hard disk 3,5" da 20 MB standard • hard disk aggiuntivo da 40 MB opzionale • nastro streamer aggiuntivo
Slot di espansione	8 slot di espansione At compatibili • 3 occupati dal controller hard disk, scheda grafica AGA, interfacce parallela/seriale • 5 liberi
Scheda grafica	AGA (Advanced Graphic Adapter) con grafica ad alta risoluzione e testo, integra le caratteristiche delle più diffuse schede grafiche aggiuntive: • testo a 132 colonne in monocromatico o in 16 colori • 64K di memoria video • grafica 640x200 punti in 16 colori Grafica 320x400 4 colori 320x200 16 colori 640x200 monocromatico 640x200 4 colori 640x200 16 colori 720x200 monocromatico Testo 40x25 16 colori 80x25 16 colori 80x25 monocromatico 132x25 16 colori 132x25 monocromatico 132x44 monocromatico
Interfacce	Interfaccia seriale RS 232C, interfaccia parallela Centronics, interfaccia per mouse opzionale
Tastiera	identica all'Ibm At
Monitor	Monocromatico
Assorbimento	190 W
Varie	Orologio e calendario sulla piastra madre

COMMANDO

Come ormai tutti sanno, *Commando* è il megabestseller dei giochi da bar, e il suo successo ha persino superato quello del grande bestseller dell'anno scorso, *Track and field*. In ogni caso, se vi sentite prudere l'indice sopra il pulsante di fuoco del joystick, questo è il gioco che fa per voi. All'inizio del gioco, venite trasportati dietro le linee nemiche. La vostra missione: conquitare da soli una roccaforte nemica. Sì, al cinema sembra facile — ma nella vita reale? Da soli, dovrete affrontare un intero esercito di soldati nemici.
La prima parte del gioco è suddivisa in quattro sezioni. Date un'occhiata alla mappa e rendetevi conto del tipo di terreno che dovrete affrontare in ognuna di esse.
Quando — ma meglio sarebbe dire "se" — riuscirete ad eludere le guardie, ad attraversare il bosco, ad aggirare i mortai, ad entrare e uscire dalle caverne, a passare sotto il ponte e a scalare il muro, sarete giunti alla fine della prima parte e potrete tirare un sospiro di sollievo — e sarà probabilmente anche il vostro ultimo sospiro! Nel giro di pochi secondi l'intera zona sarà invasa da un'orda di soldati animati esclusivamente dalla voglia di cancellarvi dalla faccia della terra. Soltanto sbaragliandoli potrete concedervi una pausa dall'altra parte del muro, ma ben presto vi troverete di nuovo nei guai fino al collo.
Ora che avete fatto la vostra imitazione di Rambo scatenato e siete giunti all'ultimo schermo, è ora di mettere in pratica delle vere tattiche da commando. Evitando i cecchini, tenete d'occhio la roccaforte nemica prima di attaccare l'edificio. Non appena le fiamme cominceranno a levarsi dalle finestre, capirete di esservi guadagnati i vostri galloni da commando!
Anche se avete vinto una battaglia, la guerra non è affatto finita. L'elicottero che all'inizio vi aveva lasciati nel cuore della battaglia ora torna a prendervi — e subito dopo vi molla nel bel mezzo di guai ben più grossi! La seconda volta, il paesaggio è lievemente diverso — però in compenso l'azione è ancor più furibonda, e ciò significa che dovrete affrontare orde di soldati nemici.
Negli uffici della Elite, ferve ancora il lavoro per preparare la versione Spectrum di **Commandi**. In questo momento, i programmatori non sanno ancora se la mancanza di memoria li costringerà ad eliminare l'elicottero, ma tutto il resto (più o meno) c'è,e il gioco è quanto più possibile fedele alla versione da bar. Del resto, ciò è inevitabile, dato che i programmatori copiano direttamente da una macchina da bar piazzata in ufficio... quando riescono a smettere di giocare, naturalmente!

Dino Vitozzi

1 – L'elicottero vi lascia dietro le linee nemiche, e adesso ve la dovete cavare da soli. Buona fortuna, commando!
2 – Il nemico usa persino delle tattiche alla Tarzan! Attenti ai soldati che si gettano nella mischia a volo d'angelo!
3 – Inizierete il gioco con cinque vite... e vedrete che vi serviranno! Raggiunti i 10.000 punti avrete in premio una vita extra, ma per averne un'altra dovrete totalizzare ben 50.000 punti!
4 – Muovetevi sempre: le granate nemiche sono precise al cento per cento, e basta un momento di immobilità per essere fatti a pezzettini!
5 – Sparare contro i sacchetti di sabbia non serve, quindi dovrete attingere alle vostre riserve di granate. Se le finite, state particolarmente attenti!
6 – Adesso il nemico passa ai grossi calibri. Per fortuna, evitare il fuoco dei mortai non è troppo difficile... sempre che non fi-


11
10
9
8
7
6
5
4
3
2
1

niate nel frattempo in qualche altro tipo d'agguato.

7 – Cercare di nascondersi dietro i macigni non serve a niente: il nemico vi scoprirà subito e vi manderà addosso i granatieri. Essere presi in pieno da una granata vi costa una vita.

8 – I nemici trincerati in questo punto sono in una botte di ferro. Per snidarli servono solo le granate, quindi assicuratevi di averne in abbondanza.

9 – Con un po' di velocità riuscirete a salvare un compatriota e ad aggiudicarvi un bel po' di punti. Sparate ad entrambe le guardie e il prigioniero tornerà libero.

10 – Ecco i cavernicoli: non hanno proprio niente di preistorico, ma dispongono anzi delle armi più moderne. Non solo hanno una potenza di fuoco superiore a quella degli altri nemici, ma possono anche proteggersi sgusciando dentro e fuori delle caverne.

11 – Ecco gli altri papaveri, che come al solito se ne stanno nelle retrovie. Non appena vi avvicinate al loro quartier generale, i generali cercano disperatamente di mettersi in salvo. Non sono armati, ma se li incrociate mentre fuggono vi travolgeranno. Uccidendone uno, vi aggiudicherete la bellezza di 2000 punti.

12 – Attenzione ai motociclisti folli, che non si preoccupano certo del codice della strada: cercheranno di investirvi, quindi occhio!

13 – A vostra disposizione avete solo due armi, le granate e una mitragliatrice. Le granate purtroppo sono solo le sei che avevate all'inizio, ma in compenso potete sparare quanto volete.

14 – Non appena vi avvicinerete ai mortai, vedrete che i loro serventi si danno alla fuga: sono armati, quindi può darsi che vi sparino.

15 - Calcolate con estrema cura il momento in cui passerete sotto il ponte: non solo dovete preoccuparvi della mitragliatrice che vi tiene sotto tiro, ma anche dei motociclisti, che vi lasceranno cadere addosso delle granate dall'alto.

16 – Esaurite le granate, vi resterà solo la mitragliatrice. Potrete però rifarvi le scorte andando alla ricerca di queste casse di granate, ditribuite in vari punti strategici.

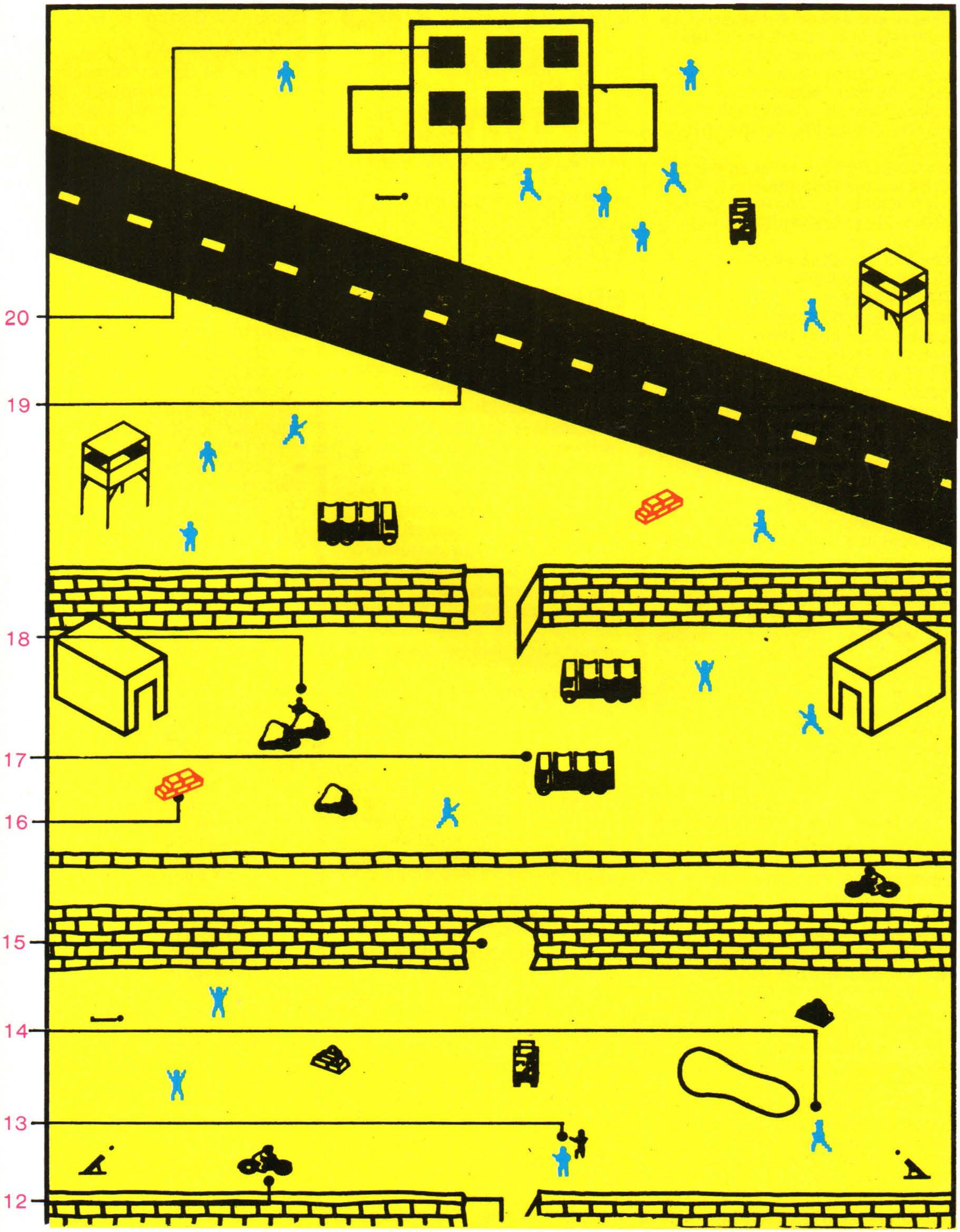
17 – Il nemico è dappertutto: tenetevi alla larga dei camion e delle jeep, che sono stipati di soldati. Non appena vi avvicinerete, essi balzeranno al suolo e vi attaccheranno.

18 – I cecchini nemici si nascondono dietro i macigni. Quando li snidate, hanno la brutta abitudine di correre all'indietro sparandovi addosso.

19 – Una volta penetrati nella fortezza, al resto pensa il programma: appariranno delle fiamme alle finestre e l'elicottero riapparirà per portarvi alla prossima e più difficile missione.

20 – Per stanare il nemico, gettate un paio di granate nelle finestre del pianterreno. Quando i soldati escono allo scoperto, potete farli fuori tutti. Siete ormai nella roccaforte del nemico.

21 – Ad ogni finestra c'è un cecchino in agguato. Dato che non potete eliminarli tutti, sarà meglio restare in fondo allo schermo, fuori portata delle loro armi.


20
19
18
17
16
15
14
13
12

VENDO COMPRO CERCO TROVO

● Vendo fantastici giochi a prezzi strabilianti su disco e su cassetta tipo barbie (solo su disco), Frank Bruno's boxing, Calderon, Super Zaxxon, Trak & Field, Mission impossible.
Palma Michele - Via S. Bernardino, 3 - Gallo (PS) - Tel. 0722/52309.

● Vendo giochi su cassetta per C.64 fra cui: Ghostbusters, Pitfall 1 e 2, Calcio, Jungle Hunt, Congo Pongo, Toy Bizzarre, Decathlon, a L. 1500 cad.
Marenco Cristian - Via F. Cavallotti, 62 - Novi Ligure (AL) - Tel. 0743/79613

● Cerco decompilatore Petspeed. Scambio oltre 1000 programmi per Commodore 64. Vendo 200 programmi tutti in L.M. originali americani a L. 50.000. Compro programmi di utilità a prezzi ragionevoli, inviare lista a:
Eugenio De Fabritiis - Viale Aldo Moro, 43/A - Manfredonia - Tel. 0884/21549

● Cerco giochi per CBM 64 tra cui: Summer Games I, II, Sex carton Kit I, II, III, Pornoshow I, II, Boxe, Beach Head I, II, etc.) a prezzi modici.
Enrico Milani - Via Abruzzo, 15 - Verona - Tel. 045/569852

● Vendo a L. 1000 cad. fantastici giochi come Pitfall II, Spy Hunter, Karaté, Bruce Lee e tanti altri. Per lista inviare L. 500. Ogni 5 giochi uno in regalo.
Giovanni Baglioni - P.tta Carlo Musi, 3 - 40127 Bologna - Tel. 511978

● Vendo per CBM 64 alcuni giochi come: Commando, Zorro, Summer Games I, Pecos Bill, Popeye, Slalom, Jungle Hunt, Beach Head, Zaxxon, One on One, Decathlon, e il favoloso Rambo 2. Cerco disperatamente Dragons Lairs e Space ace!!! Aiutatemi.
Sorano Gaetano - Largo Dicone, 23 - Siracusa - Tel. 0931/31353

● Vendo per CBM 64 e 128 giochi stupendi con grafica inimmaginabile (ghostbusters, Poker, Super slot, Baseball, Super 6, e le ultime novità come: Goldrake, la storia infinita, Rambo, la Cripta, Frankie goes to Hollywood), solamente a L. 2500! No, non siete strabici, avete letto bene. Vendo anche numerosi programmi come i vari copiatori a L. 2000!!!
Per un ordine di oltre 10 giochi, le cassette e le spese di spedizione sono a mio carico. Lasciatevi tentare da questa offerta!!!
Roberto Casoli - Via Cingoli, 4/A - 60128 Ancona - Tel. 071/83282

In questa rubrica Program intende ospitare tutte quelle proposte di scambio, acquisto e anche vendita di programmi e computer. Dalla quantità delle lettere che ci manderete imposteremo la rivista. Attendiamo proposte anche dai possessori dei Texas o di altre marche. Indirizzate a Società SIPE srl, - Vendo, compro, cerco, trovo - via Ausonio, 26 - 20123 Milano

● Vendo programmi per C.64 su nastro e disco
Mariani C. Francesco - Piazza Resistenza, 1 - 42017 Novellara R.E.

● Occasionissima!!! Il Club Commodore vende novità arrivate dagli USA come Rambo I e II? Zorro, Robin Hood, ecc., a prezzi bassissimi. Per ulteriori informazioni telefonare (ore pasti), o scrivere a:
Club Commodore - P.zza Carmine, 2 - Lucera (FG) - Tel. 0881/943683

● Vendo per CBM 64 le seguenti ultime novità, tutte su cassetta, a L. 5000 cad.: Summer Games II, Winter Games, Rocky, School Daze, Baseball con una grafica stupenda, Donald Duck, Commando, Spy vs Spy I, II, Indiana Jones; inoltre vendo 100 giochi a L. 50.000 causa passaggio sistema superiore.
Emanuele Aucello - Via Roma, 84 - Cerignola (FG) - Tel. 0885/22853

● Vendo per C.64 Spy Hunter, Kung Fu Master, Frank Bruno's Boxing, Karateka, Esploding G Fist 2, Donald Duck, e ultimissime novità a L. 2500 l'uno tutte su cassetta.
Oscar - Via Galvani, 8 - Brugherio - Tel. 039/877365

● Compro/cerco videogiochi per CBM 64 come: "Summer Games I e II, Olimpiadi, Daley Thompson's, Zaxxon, Match Day, Spy vs Spy, ecc. Il prezzo non deve essere più di L. 1500 cad.
Gaetano di Criscio - Via Campanella, 33 - Botano (CB)

● Per Commodore 64 e Plus 4, disponendo di infiniti programmi vendo singoli o in blocco sia su disco che su nastro al prezzo che vuoi tu. Telefonare o scrivere a:
Ivano Parbuono - Via R. di Cambio, 4 - 37138 Verona - Tel. 045/568649

● Cerco programma per CBM 64 che lo trasforma in Spectrum 48K espanso e Floppy Disk Drive 1541. Telefonare a:
Cristiano - Via XX Settembre - Magione (PG) - Tel. 075/840772

● Cerco videogiochi come: Paclandia, Baldazzotto, Break Dance, Pitfall I e II, HERO per C. 64 su disco o cassetta. Telefonare ore pasti
Valerio Terzuoli - Via Quarto Miglio, 161 - Roma - Tel. 7994973

● Cerco programma per trasformare il CBM 64 in Spectrum 48K. Telefonare solo il pomeriggio.
Andrea Cacitti - Via G. Marconi, 60 - Tavagnacco (UD) - Tel. 0432/660334

● Abbiamo quasi 300 programmi (giochi e utility) a prezzi da sballo!!! Giochi bellissimi come: Ghostbuster, Fort Apocalips, Summer Games 1 e 2, One on One, Puc Man, Pole Position 1 e 2, Hunch Bach 1 e 2. Cerco Dragon Lair e Lupin III per CBM 64.
Domenico Placido - Via A. Guglielmi, 50 - Foggia - Tel. 38254

● Vendo oltre 3000 programmi per CBM 64, Plotter Vic 1520; inoltre cerco soci per un club italiano Software. Cerco Hardware per CBM 64. Rispondo a tutti. Scrivetemi o telefonatemi
Tarlati Andrea - Via S. Lega, 5 - 51100 Pistoia - Tel. 0573/27549

● Cerco duplicatore per programmi in cassetta protetti o velocizzati in turbo a prezzi modici per CBM 64. Inoltre vendo-scambio giochi del tipo: Ghostbusters, Impossible Mission, Soccer 3D, ecc. a prezzi eccezionali.
Giampiero Casu - Via Petronia, 30 - Porto Torres (SS) - Tel. 514274

● Compro CBM 64 + registratore + 1 o 2 joystick. Compro a prezzi moderati.
Matteo Baggio - Via Colombo, 21 -

Bergamo - Tel. 035/295915

● Vendo programmi per C.64, su cassetta e disco a L. 2000 cadauno + 2000 per cassetta. Per lista telefonare dopo le ore 18 o scrivere a:
Pietro Montelatici - F. Baracca, 9/11/A - 16035 Rapallo (GE) - Tel. 0185/60829

● Compro un registratore per CBM 64 in buone condizioni e ad un prezzo conveniente. Chi fosse interessato scriva a:
Pacchioni Paolo - Via Tasselli, 32 - 46045 Marmirolo (MN)

● Cerco i migliori giochi per CBM 64 come: Baseball (con ottima grafica) e Basket (sempre con ottima grafica), Zaxxon (dei migliori) e Popeye.
Simone Ferrazzi - Via Monte Cervino - Monza - Tel. 039/743109 (ore 17.00 in poi)

● Vendo i migliori programmi per il C. 64 (Two on Two, Space Ace, Knight Rider, Zorro, Rambo II, Superman, e altri 3.000 programmi)
Nuova Soft - Via Della Caserma, 6/D - 55048 Torre del Lago (Lucca) - (Paolo) Tel. 0584/343463

● Vendo giochi per CBM 64 tra cui/ Gi Joe, Summer Games I e II, Summer Games III, Ghostbuster, Frankie goes to Holliwood, Mission impossible, ecc. a L. 5000 cad. Affrettatevi!
Furio Di Ruberto - M.C. Mazzaccara, 1 - Lucera (FG) - Tel. 0881/941754

● Speciale 64. Vendo Speak 60 (per la voce del CBM 64), Koala Paint, Turtle Graphic, Simon's Basic, Spectrum Clone, trattabili. Due di questi + almeno 50 giochi (Snoopy, Star trek, ecc.) su cassetta a L. 40.000. Singoli L. 900. Per la lista inviare L. 550. Vendo anche CBM 64 + 200 programmi trattabili (sempre valido).
Motta Andrea - Via C. Battisti, 25 - 20088 Calvignasco (MI) - Tel. 02/90870548

● Compro interfaccia per duplicare le cassette su nastro per CBM 64 a un prezzo modesto. Telefonare alle ore 21,30 esclusi i giorni festivi.
Bozzi Roberto - Via Venezia, 204 - Marnate (NA) - Tel. 0331/600666

● Vendo o scambio (cerco) giochi per CBM 64; possiedo le ultime novità su cassetta: Winter Games, Frank Bruno's Boxing (Super Pounchout) Who dares Wins II (Commando) Sabre Wulf e altri
Simone Monti - Via Di Corticella, 45 - Bologna - Tel. 358852

● Cerco registratore per C. 64 in buone condizioni. Offro fino ad un massimo di L. 50.000. Affrettatevi!!! Massima serietà.
Grosso Ireneo - Via Pacinotti, 23 - Cagliari - Tel. 070/489331

● Vendo programmi in LM per CBM 64, sia in cassetta con "turbo tape", che in disco con "turbo Disk", garanti di funzionamento e velocità, a L. 500 l'uno, supporto a parte, per invio lista scrivere o telefonare ore pasti (Summer Games 1 e 2, Ghostbuster, Imposs. Mission, Gi Joe, ecc.)
Roberto Pavan - Via G. Mazzini, 32 - 30020 Fossalta di Piave (VE) - Tel. 0421/67497

● Vendo i migliori simulatori di volo come Flight Simulator II (in negozio L. 120.000, da me L. 12.000!) F-15 Strike Eagle (10.000 solo disco) e Software incredibile su cassetta: Impossible Mission, Summer Games, Raid on B. Bay. Eccezionali novità su disco come James Bond 007, Summer Games II, Winter Games, Cutthroats Adventure, Beach Head II e su cassetta Impossible Mission, Summer Games I, e in arrivo su 6 dischi Dragon's Lair!!!
Scrivere a:
Fantoni Fabrizio - Via Dal Molin, 51/A - 25015 Desenzano (BS) - Tel. 030/9144880

● Vendo giochi per CBM 64 come: A View to a Kill, Summer Games II, Winter Games a L. 5000 cad., inoltre vendo utility come: Converti Spectrum e converti Apple a L. 5000 cad.
Luca Santoro - Via Strauss, 8/B - Pieve Emanuele (MI) - Tel. 02/90722494

● Vendo programmi per CBM 64 a L. 3000 sia su disco che su cassetta e a L. 100.000 120 giochi in blocco. Telefonare o scrivere dalle ore 19 alle ore 20 a:
Pozzi Massimiliano - Piazza Garibaldi, 1 - Busto Arsizio (VA) - Tel. 0331/636544

● Vendo giochi per CBM 64 a L. 5000 l'uno (decathlon, baseball, pit stop, basket, pole position e altri), mi potete trovare il lunedì e il giovedì nelle ore pomeridiane.
Ruggiero Marco - Via Fratelli Cerri - Milano 2, Segrate - Tel. 02/2159188

● Cerco programmi di utility vari come Multiplan, dichiarazione dei redditi, IVA, ecc. per CBM 64; scambio eventualmente con altri, su disco o cassetta.
Brera Donatella - Via Tanaro, 21 - Milano - Tel. 2578147

● Vendo giochi per CBM 64 e Spectrum 48K. Le migliori marche come: Ultimate, Ocean, Activision, Epyx, Microgen. Chi prenota più di un gioco L. 3500 cad. Chi richiede un solo gioco L. 10.000. Ho giochi come: Kung Fu, Impossible Missione, ecc.
Fabrizio Verderio - Via De Gasperi, 14 - Desio (MI) - Tel. 0362/630478

● Vendo video-games in blocchi di 20-30 giochi per cassetta. Ogni gioco lo vendo a L. 1600 trattabili. I giochi sono per CBM 64. Scrivere a:
Stefano Schipani - Via Ca' di Sbir, 19 - Malgrate (Como) - Tel. 0341/583580

● Vendo Commodore 64 + Drive 1541 + registratore C2N + Joystick (2) + televisore 14" + tavoletta grafica Koala + 130 dischetti con più di 1000 programmi + contenitore + Speeddos Plus + 30 manuali + 50 riviste + 2 Cartridges + 30 cassette e altro.
Jacopo Chiappetti - Via Vertoiba, 7 - 20137 Milano - Tel. 02/571608

● Vendo per CBM 64 giochi e utility a prezzi bassissimi oppure scambio. Posseggo circa 400 titoli tra cui: Super Pipeline II, Storm Warrior, Strip Poker, Hunch Back I e II, Toto Professional, Solo Flight, Pit Stop II, Hyper Sports, Spy vs Spy II.
Software Club CBM 64 - C.si Nazioni Unite, 86 - 10073 Ciriè (TO) - Tel. 011/9209023

● Vendo per CBM 64 e ZX SPectrum 48 K divertentissimi ed appassionanti videogiochi su cassetta a L. 7000 (ogni cassetta contiene fino a 10 giochi), tra cui: Cauldron, Lazy Jones, ecc.
Sacco Davide - Via C. Terranova, 57 - Modena - Tel. 303735

● Vendo ultime novità su disco per C.64 come tre Super Adventures: Cutthroats (gole tagliate), Wishbringer, Hitchher's Kitcher of the Galaxy, Mickey Mouse (4 sides), in arrivo su 12 sides il fantastico Dragon's Lair!!!
Per ulteriori informazioni scrivere o telefonare al seguente indirizzo:
Fantoni Fabrizio - Via Dal Molin, 51/A - 25015 Desenzano (BS) - Tel. 030/9144880

● Vendo per CBM 64 e Spectrum, moltissimi programmi a partire da L. 1000, soprattutto giochi, inoltre tasti reset, duplicatori, ecc.
Scrivere per ricevere gratuitamente la lista.
Franco Baldizzone - Via Inglesi, 247 - Sanremo (IM) - Tel. 0184/881719

● Vendo giochi e utilities per CBM 64, su cassetta o disco, a prezzi favolosi: da L. 2000 a L. 5000 al gioco. Se il numero di giochi richiesti è elevato, condizioni particolari con sconti.
Simone Rossi - Via Bramante, 6 - Parma - Tel. 0521/56704

● Vendo giochi per C.64 su disco di mia appartenenza a L. 10.000, giochi come (Missione impossible, Korea, Park Patrol, Bruce Lee, Soccer, Summer Games, ecc.) Telefonare tutti i giorni meno il martedì dalle ore 14 alle ore 15,30 o dalle 19,20 alle 20,30
Fabio Gallotta - Via Vincenzo Monti, 2 - 20068 Peschiera Borromeo (MI) - Tel. 02/5471848

● Vendo per C.64 giochi copiatori sprotettori ed altro software recentissimo (circa 3000 titoli!!!). Richiedere lista inviando L. 500. Vendo anche fantastica cartuccia che farà leggere i programmi ben 5 volte più veloce al vostro drive!!!
Gianni Cottogni - Via Strambino, 23 - 10010 Carrone (TO) - Tel. 0125/712311

● Commodore 64 CLUB vende ultime novità software tra cui: Break Dance, B.C. II, Hokey su ghiaccio parlante, Paperino, Super boxe, Pit Stop II, Olimpiadi II
Andrea Braidot - Brigata Toscana, 30 - 34170 Gorizia - Tel. 0481/87326

● Vendo giochi su cassetta e disco. Giochi come: Karateca, Toy Bizzare, Ghostbuster, Staff of Karnath, Entombed, Missione Impossible, Bruce Lee e molti altri. Cerco: Zombi e David Thompson Decathlon. Telefonare dopo le ore 20 a:
Mirko Sardinale - Via Alessandro Volta, 2 - Brandizzo (TO) - Tel. 011/9139946

● Vendo meravigliosi giochi per C.64, ne possiedo oltre 300, tra cui: Missione Impossible, Exploding Fist, Summer Games I e II, Winter Games, Bruce Lee, Pit Stop I e II, garantisco massima serietà.
Sebastiani Rino - Via Ugo Foscolo, 7 - 29017 Fiorenzuola (PC) - Tel. 0523/942481

● Cerco giochi per Commodore 64 come: Dragon's Lair e Space Ace. In cambio do soldi.
Fabio Vedda - Via Ribera, 34 - Trapani - Tel. 62196

● Vendo giochi per CBM 64 di buona qualità, tra cui: Frankestain, Beach Head II, Karaté (2 tipi), Olimpiadi Invernali, Summer Games II, Box, ecc. a L. 2000 cd.
Andrea Bergamaschi - Via S. Allende, 27 - Arese (MI) - Tel. 9385204

● Vendo 1 cassetta per CBM 64 contenente 7 giochi: Invasione Klington, Sci nautico, 3-D, Paolo alla riscossa, Mago Wiz, Comete, Esploratore, Affamato (L. 4800). Inoltre vendo giochi a L. 900 l'uno con turbo: Gyruss, Popeye, Thriller, Fort Apocalipse, Spriteman, Jungle Atari, Shamus II, Spazio 2000, Attack! Caesar the cat, totocalcio (compilazione automatica per sistemi ridotti), Mundial Soccer, Biliardo, Pole Position, (Sci 64 o Sky Race), Buck Rogers. Senza turbo: Ammortamento, Taxman, Colorbot, Roulette, Lo scalatore.
Di Monte Benino - Via S. Nicola al Morrone, 3 - 65020 Salle (PE)

● Cerco nuovi giochi per Commodore 64, in cambio offro nuovissimi giochi come: Zaxxon, Fort Apocalypse, Falcon Patrol I, Frogger 3D, Dig Dug, ecc. Scrivetemi o telefonatemi, massima serietà.

Tagliando da compilare e spedire in busta alla redazione di Program e Special Program, presso SIPE, via Ausonio 26, 20123 Milano

(cancellare i settori che non interessano) **SPECIAL PROGRAM N. 23**

VENDO **COMPRO** **CERCO** **TROVO**

....

....

....

....

Nome .... **Indirizzo** ....

Città .... **Telefono** .... **Anni** ....

Fabio D'Amico - Cagliari - Tel 287333

● Vendo o cambio programm CBM 64. Possiedo le ultime novità: Winter Games, Summer Games I e II, Beach Head II, H-S Show, Wickler's Brother, Frank Bruno, Arsenal I e II (copiatori) Sky Fox, Print Shop Music Shop Fireworks, ecc. su disco (L. 200(cad.)
Gazzoldi Rene - Via Chiesa, 1 - Comerio (VA) - Tel. 0332/74398

● Vendo e scambio giochi pe C.64. Oltre 300 fra i quali: Pole Position, Decathlon, Calcio, Frogge e molti altri. Vendo cassette anche con più di 50 giochi a L. 200(cad.
Michele Leonardi - Via Belvedere 11 - Acquaviva (SI) - Tel. 0578/767309

● Cerco programmi utili pe CBM 64 e anche bei giochi tipo Impossible Missione, ecc. a prezzi modici, (registrati su nastro) per CBM 64. Telefonare ore serali dalle ore 18 alle ore 20 a:
Pinna Pietro - Via Domaiore, 32 - 07017 Ploaghe (SS) - Tel. 079/449661

● Vendo programmi per Cbm 64 a L. 500 l'uno, ho 600 giochi fra cui: Bruce Lee, Gostbusters, Pyjamarama, Raid over Moscow, Gyruss, Donald Duck's, etc. La lista è gratis.
Casale Andrea - Via Delle Azalee - 00048 Nettuno (RM) - Tel. 06/9804478

● Vorresti: Summer Games 1-2, oppure HB Olimpics, o anche Hunch Buck Olimpics, Decathlon Ocean Activision, Hyper Olimpics, Hyper Sports, Track Field, oppure ti piace guidare: Pit Stop 1-2, Pole Position, Montecarlo, On Field Football, Wimbledon, Tennis CBM, Coppa Davis, Calcio CBM, Calcio rigore, Calcio Replay, Two on two, Three on three, Basket CBM ecc. Allora perché bon richiedi la lista? Siamo i migliori.
Stefanelli Vincenzo - Marco Minghetti, 5 - Benevento

● Vendo-scambio ottimi programmi per CBM 64 a sole L. 1000 cad. Dispongo di ultime novità come: Summer Games, Frankie goes to Hollywood, Ghostbuster, Exploding Fist, New Soccer, Combat Lynx, Mario Bros, Spy vs spy I e II, Raid on Bungeling Bay, Staff of Karnath, Spectrum Simulator, Tot professional, Zoom, Koala, Simon's Basic + compiler. Inviatemi vostre liste per scambi.
Oreste Sorace - Via Pizzicari - 98050 Terme Vigliatore (ME) - Tel. 090/9781661

- Vendo giochi e utilities per CBM 64, su cassetta o disco, a prezzi favolosi: da L. 2000 a L. 5000 al gioco. Se il numero di giochi richiesti è elevato, condizioni particolari con sconti.
Simone Rossi - Via Bramante, 6 - Parma - Tel. 0521/56704
- Vendo giochi per C.64 su disco di mia appartenenza a L. 10.000, giochi come (Missione impossible, Korea, Park Patrol, Bruce Lee, Soccer, Summer Games, ecc.) Telefonare tutti i giorni meno il martedì dalle ore 14 alle ore 15,30 o dalle 19,20 alle 20,30
Fabio Gallotta - Via Vincenzo Monti, 2 - 20068 Peschiera Borromeo (MI) - Tel. 02/5471848
- Vendo per C.64 giochi copiatori sprotettori ed altro software recentissimo (circa 3000 titoli!!!). Richiedere lista inviando L. 500. Vendo anche fantastica cartuccia che farà leggere i programmi ben 5 volte più veloce al vostro drive!!!
Gianni Cottogni - Via Strambino, 23 - 10010 Carrone (TO) - Tel. 0125/712311
- Commodore 64 CLUB vende ultime novità software tra cui: Break Dance, B.C. II, Hokey su ghiaccio parlante, Paperino, Super boxe, Pit Stop II, Olimpiadi II
Andrea Braidot - Brigata Toscana, 30 - 34170 Gorizia - Tel. 0481/87326
- Vendo giochi su cassetta e disco. Giochi come: Karateca, Toy Bizzare, Ghostbuster, Staff of Karnath, Entombed, Missione Impossible, Bruce Lee e molti altri. Cerco: Zombi e David Thompson Decathlon. Telefonare dopo le ore 20 a:
Mirko Sardinale - Via Alessandro Volta, 2 - Brandizzo (TO) - Tel. 011/9139946
- Vendo meravigliosi giochi per C.64, ne possiedo oltre 300, tra cui: Missione Impossible, Exploding Fist, Summer Games I e II, Winter Games, Bruce Lee, Pit Stop I e II, garantisco massima serietà.
Sebastiani Rino - Via Ugo Foscolo, 7 - 29017 Fiorenzuola (PC) - Tel. 0523/942481
- Cerco giochi per Commodore 64 come: Dragon's Lair e Space Ace. In cambio do soldi.
Fabio Vedda - Via Ribera, 34 - Trapani - Tel. 62196
- Vendo giochi per CBM 64 di

Tagliando da compilare e spedi
alla redazione di Program e Spec
presso SIPE, via Ausonio 26, 20

(cancellare i settori che non interessano) **SPEC**

VENDO **COMPRO** **CERCO**

....

....

....

....

Nome.......................................**Indirizzo**..........

Città.......................................**Telefono**..........

RITAGLIA LUNGO IL BORDO SEGNATO IN NERO E PIEGA SEGUENDO IL TRATTEGGIO INDICATO

PERSONALIZZA LA CASSETTA SCRIVENDO IL TUO NOME